



Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Dalam Permainan Bolabasket Menggunakan Gaya Mengajar *Divergent* Di SMA Negeri 4 Wajo

Efforts To Improve Passing Ability In Bolabasket Games Using The Teaching Style Divergent In SMA Negeri 4 Wajo

Kamran

ABSTRAK

Kamran. 2019. *Upaya meningkatkan kemampuan passing dalam permainan bolabasket menggunakan gaya mengajar divergent di SMA Negeri 4 Wajo.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, di bimbing oleh Hj. Hasmyati, (selaku Pembimbing I) dan Irvan Sir (selaku Pembimbing II).

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *passing chestpass* di SMA Negeri 4 Wajo dan mengetahui apakah gaya mengajar *divergent* dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing chest pass* siswa SMA Negeri 4 Wajo pada permainan bolabasket. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII. IIS 2 dengan jumlah siswa 24 orang (Total *Sampling*). Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan *Pre Test*, Tes Siklus I, Tes Siklus II.

Dari hasil penelitian menunjukkan : Penerapan Model Pembelajaran Gaya *Divergent* mampu meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas XII.IIS 2 SMA Negeri 4 Wajo. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang dicapai melalui pemberian tes seperti *Pre Test*, Siklus I, dan Siklus II. Dalam proses pembelajaran pada *Pre Test* dengan jumlah siswa keseluruhan 24, yang tuntas sebanyak 3 orang atau 12,5 %. Dalam proses pembelajaran pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 6 orang atau 33,3%. Dalam proses pembelajaran pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 atau 90,5%. Dengan Metode Gaya *Divergent* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran teknik *passing chestpass* pada siswa kelas XII.IIS 4 SMA Negeri 4 Wajo, Tahun Ajaran 2019/2020.

Kata kunci : *Gaya Divergent, Passing Chestpass, Bolabasket.*



ABSTRACT

Kamran. 2019. *Efforts to improve the ability to pass in basketball playing using divergent teaching style at SMA Negeri 4 Wajo*. Thesis. Department of Physical Education Health and Recreation. Faculty of Sport Science, Makassar State University, guided by Hj. Hasmyati, (as Counselor I) and Irvan Sir (as Counselor II).

The research aims to improve the ability to pass chest passes at SMA Negeri 4 Wajo and find out whether the divergent teaching style can improve the basic technique skills of passing chest passes of SMA Negeri 4 Wajo students in basketball games. This type of research is classroom action research (action research). The population in this study were students of class XII. IIS 2 with a total of 24 students (total sampling). The method in this study uses classroom action research methods, with Pre Test, Cycle I Test, Cycle II Test.

From the results of the study show: The Implementation of the Divergent Style Learning Model is able to improve the learning outcomes of students of class XII.IIS 2 of SMA Negeri 4 Wajo. Increased student learning outcomes proficiency level can be seen from the value of learning outcomes achieved through the provision of tests such as Pre Test, Cycle I, and Cycle II. In the learning process in the Pre Test with a total of 24 students, 3 students completed or 12.5%. In the learning process in the first cycle the number of students who finished as many as 6 people or 33.3%. In the learning process in the second cycle the number of students who completed as many as 22 or 90.5%. With the Divergent Style Method can improve student learning outcomes in learning material passing chestpass technique in class XII.IIS 4 SMA Negeri 4 Wajo, School Year 2019/2020.

Keywords: *Divergent Force, Passing, Basketball*.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani sebagai salah satu bidang pengajaran di sekolah, mengandung dua kata, yaitu Pendidikan dan Jasmani. Kata Pendidikan mempunyai arti usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Jasmani adalah tubuh atau badan manusia sebagai organisme yang hidup dengan segala daya dan kemampuannya. Bila ditinjau dengan

seksama. Pendidikan Jasmani mengandung dua gagasan (ide) yaitu pertama, suatu usaha Pendidikan melalui aktivitas jasmani demi tercapainya kualitas jasmani yang diinginkan. Kedua suatu usaha Pendidikan dengan menggunakan aktivitas yang ditetapkan.

Secara umum dikemukakan oleh Bucher (1983) yaitu "Pendidikan Jasmani adalah bagian yang terpadu dari proses Pendidikan secara menyeluruh, bidang dan sasaran yang diusahakan adalah



perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial bagi warga negara yang sehat, melalui medium kegiatan jasmani secara efisien, meningkatkan kualitas unjuk kerjanya (*performance*) kemampuan belajarnya dan kesehatannya.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah adalah meletakkan landasan karakter yang kuat melalui nilai internalisasi dalam pendidikan jasmani, membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap social dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani (Hasmyati, 2011: 11).

Olahraga bolabasket juga diberikan pada bidang pendidikan khususnya pada pelajaran jasmani di sekolah. Hal inilah sebenarnya yang merupakan salah satu faktor yang membuat peneliti ingin meningkatkan kemampuan *passing* dalam permainan bola basket dengan menggunakan gaya mengajar *divergent*.

Bola basket adalah olahraga bola yang menggunakan keranjang atau ring sebagai tempat untuk mencetak angka. Olahraga ini dilakukan oleh dua tim yang masing-masingnya terdiri dari 5 orang sehingga disebut sebagai olahraga bola berkelompok. Kedua tim ini saling bertanding antara satu sama lain untuk memasukkan bola ke ring/keranjang lawan. Bola basket dapat dilakukan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Menurut **Ahmadi** (2007:2)

permainan bola basket adalah permainan yang sederhana, mudah dipelajari dan dikuasai dengan sempurna yang juga menuntut perlunya melakukan suatu latihan baik (disiplin) dalam rangka pembentukan kerja sama tim.

Sejarah diciptakan permainan bola basket dimulai pada tahun 1891, tepatnya pada tanggal 15 Desember yang ditemukan oleh Dr. James Naismith. Saat itu, guru olahraga yang berasal dari Kanada ini ditantang untuk membuat suatu permainan fisik yang dapat dimainkan di dalam ruangan tertutup.

Hal ini ditujukan untuk mengisi waktu luang para siswa di *Young Men's Cristian Association* (YMCA). YMCA merupakan organisasi yang menaungi para pemuda umat kristiani, tepatnya berlokasi di *Springfield, Massachusetts, New England*. Sebenarnya permainan bola basket ini terinspirasi dari permainan masa kecil dari Dr. James Naismith, yaitu *Duck on Rock* ketika beliau bermukim di Ontario. Permainan ini merupakan sejenis permainan melempar batu yang ditargetkan pada bebek yang sebelumnya telah diletakkan di sebuah batu ataupun tunggul pohon.

Awalnya, ketika Dr. James Naismith memperkenalkan materi bola basket ke anggota YMCA, permainan ini sempat dianggap kurang menarik. Hal ini karena permainan ini dianggap terlalu keras dan kurang cocok dimainkan di ruangan tertutup. Meski demikian, beliau tidak menyerah dalam memikirkan bagaimana cara mengembangkan permainan ini. Seiring perkembangannya, pencipta bola basket ini lantas menulis beberapa peraturan dasar dalam permainan bola



basket. Selain itu, beliau juga mengembangkan permainan ini dengan menambahkan keranjang persik yang ditempelkan pada sebuah dinding yang cukup tinggi di dalam ruangan (*indoor*) tersebut.

Setelah itu, para siswa diminta untuk memainkan kembali permainan bola basket di dalam ruangan tersebut. Sejak saat itulah para siswa menyebut permainan ini dengan Bola Keranjang atau *Basketball*. Pada tahun 1892, tepatnya tanggal 20 Januari, pertandingan bola basket resmi diselenggarakan di tempat kerja Dr. James Naismith. Pertandingan tersebut ternyata mampu menaikkan eksistensi dari permainan bola basket ini, sehingga hanya butuh waktu yang cukup singkat untuk menyebar dan terkenal di seluruh wilayah Amerika Serikat. Ada hal yang unik dari sejarah awal kemunculan basket di dunia, yaitu jumlah tim keseluruhan yang hanya berjumlah 9 orang pemain.

Pada permainan bolabasket, menurut (Nurul Ahmadi, 2007 : 13) untuk mendapatkan suatu tim bolabasket yang handal, ada tiga faktor utama yang harus dipenuhi yaitu : penguasaan teknik dasar (*fundamentals*), ketahanan fisik (*physical condition*), dan kerja sama (*pol*s dan *strategi*). Dalam permainan basket untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik dasar dalam permainan bolabasket dapat dibagi sebagai berikut : teknik melempar dan menangkap, teknik menggiring bola, teknik menembak, teknik gerakan berporos, teknik tembakan *Lay up*, merayyah (Imam Sodikin, 1992 : 48).

Keterampilan perseorangan seperti *passing*, *dribbling*, dan tembakan (*shooting*) serta kerja sama tim untuk menyerang atau bertahan, adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini. *Passing* adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentuan tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka (Jon Oliver, 2007: 35), *dribbling* adalah mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan (Nuril Ahmadi, 2007: 17), *shooting* adalah usaha memasukkan bola ke keranjang (Nuril Ahmadi, 2007: 18).

Dalam satuan kurikulum pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan pada tingkat SMA, ada beberapa cabang olahraga yang menjadi indikator pencapaian siswa. Salah satunya yaitu cabang olahraga bola basket. Bola basket merupakan olahraga yang menggunakan bola besar dan dimainkan secara beregu akan tetapi didalam proses pembelajaran, guru boleh memodifikasi permainan tersebut sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Observasi akan dilaksanakan di SMA Negeri 4 Wajo di Desa Mattirowalie, Kecamatan Maniang pajo, Kabupaten Wajo, Sulawesi Selatan. Memiliki pencapaian Standar Kompetensi Belajar Minimal (SKBM) mata pelajaran Olahraga adalah 75,00.

Berdasarkan hasil observasi, masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran adalah rendahnya kemampuan *passing* siswa. Pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian



peserta didik saat melakukan *passing* tidak sesuai dengan sikap permulaan, sikap perkenaan pada bola, dan sikap akhir yang seharusnya. Pada saat pembelajaran guru sebenarnya sudah menjelaskan cara *passing* dengan benar, tetapi kebanyakan siswa tidak memperhatikan gurunya pada saat menjelaskan. Hal itu disebabkan karena model pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak efektif sehingga membuat siswa cepat merasa bosan. Untuk itu diperlukan adanya model pembelajaran efektif yang dapat digunakan untuk guru sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam cabang olahraga tersebut.

Beberapa metode, model dan gaya mengajar, yang sering dipergunakan oleh seorang guru diantaranya adalah pemrosesan informasi, gaya mengajar komando, *divergent*, pembelajaran kooperatif dsb. Itulah beberapa metode, gaya dan strategi yang biasa dipergunakan oleh seorang guru, khususnya guru penjas. Dalam pembelajaran penjas seorang guru dituntut kreatifitasnya untuk menggunakan gaya, metode dan strategi mengajar yang tepat, sehingga antusias siswa dalam pembelajaran cukup tinggi.

Untuk itu diperlukan adanya model pembelajaran efektif yang dapat digunakan untuk guru sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam cabang olahraga tersebut. Secara umum guru berperan mengawasi dan menyuruh siswa membagi kelompok dan melakukan latihan masing-masing setiap kelompok. Dengan gaya mengajar *Divergent* diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam melakukan teknik *passing* dalam permainan bola basket.

Metode mengajar *Divergent* merupakan suatu bentuk pemecahan masalah. Dalam gaya ini siswa memperoleh kesempatan untuk mengambil keputusan mengenai suatu tugas yang khusus di dalam pokok bahasan. Metode *Divergent* adalah siswa aktif, dinamis, kreatif dan berlaku sebagai subjek namun bukan beiberati guru harus pasif tetapi guru juga aktif dalam memfasilitasi belajar siswa dengan suara, gambaran, dan lain-lain. Guru berperan sebagai pemandu yang penuh dengan motivasi, sebagai moderator, dan kreatif. Metode ini memungkinkan jawaban-jawaban yang beraneka ragam atau jawaban-jawaban pilihan. Ini berbeda dengan metode penemuan terpimpin, yang pertanyaan-pertanyaannya hanya disusun untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang *konvergen*.

Dalam gaya ini guru mempersiapkan lembaran tugas yang menjelaskan tugas yang harus dilakukan, berikut kriteria evaluasi yang berfungsi untuk menentukan bahwa gerakan siswa itu sudah sesuai dengan rujukan. Deskripsi semacam ini akan membantu siswa untuk menguraikan peranan pengamat dan pelaku juga lamanya waktu yang dibutuhkan beserta jumlah gerakan yang harus dilakukan setiap kali pengajaran berlangsung.

Secara umum setiap kali guru akan memberikan pelajaran, guru harus memulainya dengan memberikan peragaan dan menguraikan *skill* itu dan mengklarifikasikan lembar tugasnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka penulis tertarik untuk



melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing *Chest pass* dalam Permainan Bolabasket Menggunakan Gaya Mengajar *Divergent* di SMA Negeri 4 Wajo”.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan sebuah masalah yang akan di pecahkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

TINJAUAN PUSTAKA

Model Pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam penyusunan kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran atau *setting* lainnya.

1. Gaya Mengajar *Divergent*

Metode mengajar *divergent* merupakan suatu bentuk pemecahan masalah. Dalam gaya ini siswa memperoleh kesempatan untuk mengambil keputusan mengenai suatu tugas yang khusus di dalam pokok bahasan. Metode *divergent* adalah siswa aktif, dinamis, kreatif dan berlaku sebagai subjek namun bukan berarti guru harus pasif tetapi guru juga aktif dalam memfasilitasi belajar siswa dengan suara, gambaran, dan lain-lain. Guru berperan sebagai pemandu yang penuh dengan

motivasi, sebagai moderator, dan kreatif. Metode ini memungkinkan jawaban-jawaban yang beraneka ragam atau jawaban-jawaban pilihan. Ini berbeda dengan metode penemuan terpimpin, yang pertanyaan-pertanyaannya hanya disusun untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang *konvergen*.

Metode ini disusun sedemikian rupa sehingga suatu masalah, pertanyaan atau situasi yang diharapkan kepada siswa akan memerlukan pemecahan. Rangsangan-rangsangan yang diberikan akan membimbing siswa untuk mencari pemecahan atau jawaban secara individual.

Dalam gaya ini guru mempersiapkan lembaran tugas yang menjelaskan tugas yang harus dilakukan, berikut kriteria evaluasi yang berfungsi untuk menentukan bahwa gerakan siswa itu sudah sesuai dengan rujukan. Deskripsi semacam ini akan membantu siswa untuk menguraikan peranan pengamat dan pelaku juga lamanya waktu yang dibutuhkan beserta jumlah gerakan yang harus dilakukan setiap kali pengajaran berlangsung.

Secara umum setiap kali guru akan memberikan pelajaran, guru harus memulainya dengan memberikan peragaan dan menguraikan *skill* itu dan mengklarifikasikan lembar tugasnya.

Menurut Mosston Muska dan Asworth Sara, (1994) adalah gaya mengajar terdiri dari dua kelompok yaitu gaya mengajar langsung (*teacher centered*) dan gaya mengajar tidak langsung (*teacher centered*).



1. Langkah-Langkah Gaya Mengajar *Divergent*

Kemudian langkah-langkah pelaksanaan dalam Gaya Mengajar *Divergent* yaitu:

1. Guru menentukan gerakan yang akan dipelajari siswa
2. Guru perlu meyakinkan siswa bahwa gagasan dan pemecahan mereka akan diterima. Seringkali siswa sudah terbiasa dengan mereka diberitahu tentang apa yang akan mereka lakukan, dan tidak diperkenankan untuk menemukan jawaban-jawaban yang benar.
3. Pada waktu siswa bekerja mencari pemecahan, guru harus mengawasi dan menunggu untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk menyusun jawaban-jawaban mereka:
 - Umpan balik harus dapat membimbing siswa kepada masalah untuk menemukan jawaban yang tepat.
 - Guru harus menahan diri untuk tidak memilih jawaban-jawaban tertentu sebagai contoh. Sebab itu akan mendorong penjiplakan dan bukan pemecahan masalah secara individual.

2. Permainan Bolabasket

Bola basket adalah salah satu bentuk olahraga yang termasuk dalam cabang permainan. Bola basket ini sangat digemari masyarakat sekolah maupun masyarakat lainnya. Bola basket adalah olahraga dimana dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain mencoba mencetak

angka dengan memasukkan bola ke dalam keranjang. Bola basket sangat cocok dilihat karena dimainkan di ruang tertutup dan memerlukan lapangan relatif kecil dengan hanya sepuluh orang menggunakan bola besar yang mudah dipelajari.

Menurut John Oliver (2007: 10-11) permainan Bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Dalam memainkan bola pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan. Sependapat dengan diatas, menurut Hal Wissel (2000: 20), bahwa teknik dasar Bola basket yaitu : Bola dapat diberikan hanya dengan passing (operan) dengan tangan atau dengan mendribbel (batting, pushing, atau tapping) beberapa kali pada lantai tanpa menyentuhnya dengan dua tangan secara bersamaan. Teknik dasar mencakup footwork (gerak kaki), shooting (menembak), passing (operan), dan menangkap, dribbel, rebound, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola.

Menurut Imam Sodikun (1992:8), Bola basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke keranjang



lawan. Permainan dilakukan oleh dua regu masing-masing terdiri dari 5 (pemain) setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin.

Dedy Sumiyarsono mengatakan (2002:1) bahwa permainan Bola basket merupakan bola besar yang dimainkan dengan tangan, permainan Bola basket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke basket (keranjang) lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukkan Bola basket (keranjang) sendiri dengan cara lempar tangkap, menggiring dan menembak. Olahraga basket merupakan salah satu olahraga prestasi yang sangat diminati masyarakat saat ini terutama kalangan pelajar, sehingga banyak sekali kejuaraan Bola basket yang diselenggarakan dan diikuti oleh masyarakat luas. Untuk mengukir prestasi terbaik dalam olahraga Bola basket harus melalui pembinaan prestasi yang sistematis dan terencana baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Sesuai dengan penjelasan tersebut di atas, maka perlu kiranya diadakan usaha-usaha pembinaan yang intensif agar menciptakan atlet-atlet Bola basket yang berkualitas. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan Bola basket merupakan olahraga permainan yang dilakukan oleh dua regu masing-masing terdiri

dari 5 (pemain) yang berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan sebanyak mungkin dan menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan menggunakan teknik dasar yang digunakan dalam permainan adalah passing, chatching, dribble, dan shooting.

3. Teknik Dasar Passing dada (*chest pass*)

Lempar dan menangkap bola didalam permainan bolabasket sangat berperan penting, ini merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap pemain bolabasket. Lempar tangkap di dalam permainan bolabasket mempunyai tujuan yang sangat penting yaitu mendekatkan bola ke basket.

Menurut Danny Mielke (2007: 45) adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Melakukan *passing* haruslah dilakukan secara cepat dan tepat untuk mendapatkan peluang memasukan bola sebanyak-banyaknya. *Passing* adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentuan tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka (Jon Oliver, 2007: 35). Melalui *passing* peluang untuk mencetak angka akan semakin besar. Tim yang hebat adalah tim yang mempunyai kerjasama yang



baik, kerjasama itu diwujudkan dengan *passing*.

METEDOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian dilakukan secara *kolaboratif* antara peneliti dan siswa. Peneliti berperan sebagai guru saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian akan dilakukan di SMA Negeri 4 Wajo yang terletak di Jl. Parepare No. 3 Anabanua, Kecamatan Maniang Pajo, Kabupaten Wajo, Sulawesi Selatan.

b. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil, tahun ajaran 2019/2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi merupakan sekumpulan individu yang memiliki sifat-sifat yang hampir sama menjadi objek penelitian yang akan membantu dalam usaha memperoleh data untuk menguji kebenaran dalam hipotesis penelitian ini. Berdasarkan hal tersebut yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 4 Wajo.

b. Sampel Penelitian

Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa SMA Negeri 4 Wajo dan siswa dalam satu kelas sebanyak 24 orang.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui rancangan penelitian tindakan kelas atau PTK yang terdiri dari dua siklus. Dimana masing-masing siklus tingkat keberhasilan disesuaikan dengan kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai siswa. Mekanisme penelitian tiap siklus mencakup 4 tahap yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Pembahasan dan Refleksi. Siklus pelaksanaan dengan menerapkan metode *Divergent* diawali latihan. Pada tahap ini proses pelaksanaan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan lembar observasi.



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Berikut ini adalah deskripsi data hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran gaya *Divergent* untuk meningkatkan teknik *chestpass* pada siswa kelas XII IIS . Tahun Ajaran 2019/2020 yang dimulai dari *Pre Test*, Tes Siklus I dan Tes Siklus II. Berdasarkan data tersebut dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Data Hasil *Pre Test*

Hasil Perhitungan	<i>Pre Test</i>	
	Chestpass	
	Skor	Nilai
Rata- Rata	6,8	57.3
Maksimum	10	
Minimum	5	

Dari data-data di atas dapat diketahui bahwa untuk data *Pre Test* diperoleh data hasil tes *chestpass* dengan rentang skor dari 5 (minimum) sampai 10 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya adalah 57.3.

Tabel 4.2 Deskripsi Data Hasil Tes Siklus I

Hasil Perhitungan	Tes Siklus I	
	Chestpass	
	Skor	Nilai
Rata- Rata	7,8	65
Maksimum	11	
Minimum	5	

Dari data-data di atas dapat diketahui bahwa untuk data Tes Siklus I mengalami peningkatan dari nilai pada saat pretest yaitu dengan rentang skor dari 5 (minimum) sampai 11 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya adalah 65.

Tabel 4.3 Deskripsi Data Hasil Tes Siklus II

Hasil Perhitungan	<i>Pre Test</i>	
	Chestpass	



	Skor	Nilai
Rata- Rata	10,8	90,5
Maksimum	12	
Minimum	8	

Dari data-data di atas dapat diketahui bahwa untuk data Tes Siklus I diperoleh data hasil tes yang sangat mengalami peningkatan yaitu dengan rentang skor dari 8 (minimum) sampai 12 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya adalah 90,5.

Tabel 4.4 Deskripsi Data Hasil Ketuntasan Belajar

No	Hasil Tes	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Persentase	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1.	<i>Pre Test</i>	3	12,5%	57,3	Tidak Tuntas
2.	Tes Siklus I	6	33,3%	65	Tidak Tuntas
4	Tes Siklus II	13	92,8%	90,5	Tuntas
Jumlah Keseluruhan Siswa yang Tuntas		22			



Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil *Pre Test*, dari 24 orang siswa telah ada 3 orang siswa (12,5%) sudah memiliki ketuntasan belajar, selebihnya 21 orang siswa (87,5%) yang belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 57,3 (Tidak Tuntas). Hasil Tes Siklus I, dari 21 orang siswa, ternyata sudah 6 orang siswa (33,3%) yang sudah memiliki ketuntasan belajar, hanya 15 orang siswa (66,7%) yang belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh telah mencapai 65 (Tidak Tuntas). Hasil Tes Siklus II, dari 15 orang siswa, ternyata sudah 13 orang siswa (92,8) yang sudah memiliki ketuntasan belajar, hanya 2 orang siswa (7,2%) yang belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh telah mencapai 90,5 (Tuntas). Untuk lebih jelasnya mengenai data ketuntasan belajar *Pre Test*, Tes Siklus I, Tes Siklus II

Pembahasan

Hasil *Pre Test* yang diperoleh siswa dengan melakukan *Passing Chestpass*, masih belum bisa mencapai kriteria ketuntasan dalam melakukan *Passing Chestpass* karena masih banyak siswa pada saat melakukan *passing* tidak sesuai dengan sikap permulaan, perkenaan dan sikap akhir. Siswa yang mencapai ketuntasan sangat rendah, hanya tiga orang yang mencapai ketuntasan. Menurut analisis peneliti hal ini disebabkan karena gaya mengajar yang diterapkan oleh Guru Penjas tidak pernah berubah sehingga siswa bosan dan kurang memperhatikan pada saat Guru menjelaskan materi pembelajaran, Guru Penjas juga masih jarang memperaktekkannya pada siswa, sehingga

kemampuan siswa untuk melakukan gerakan *passing* masih rendah.

Hasil tes siklus I yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar *passing chestpass* pada permainan bolabasket siswa masih rendah. Hal ini dapat terjadi karena proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru penjas selama ini masih kurang maksimal. Karena itulah peneliti menyimpulkan perlunya pembelajaran gaya *Divergent*. Hasil siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang sudah memiliki ketuntasan belajar gerak dasar masih rendah. Hal inilah yang perlu dicermati oleh guru, guru harus bisa memahami setiap perbedaan siswanya, namun guru harus tetap berusaha agar persentase siswa yang tuntas belajar gerak dasar terus meningkat. Analisis kemampuan gerakan dasar *passing chestpass* siswa pada permainan bolabasket siswa pada tes siklus I ternyata belum cukup maksimal, hanya 9 siswa yang mencapai hasil ketuntasan belajar dan sebanyak 15 siswa yang belum tuntas, sehingga perlu dilanjutkan ke pelaksanaan siklus II, hal ini dapat dilihat dari kendala-kendala yang peneliti ditemukan dalam selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan dalam bentuk siklus I dilakukan dengan beberapa alasan, yaitu karena masih rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan gerakan dasar *passing chestpass* pada permainan bolabasket dan diperlukan kegiatan belajar gerakan teknik dasar *passing chestpass* secara maksimal. Sebagian besar siswa masih memiliki kemampuan gerakan dasar teknik *passing chestpass* yang rendah. Pada hasil tes gerakan tangan saat menyentuh bola yang tidak sesuai



sehingga biasa berubah arah saat melakukan *passing* yang menjadi kendala utama, sehingga masih banyak siswa yang belum tuntas.

Hal inilah yang peneliti perbaiki dalam pelaksanaan siklus II, sebelum pelaksanaan siklus II, peneliti bersama dosen pembimbing dan teman-teman fakultas ilmu keolahragaan memberikan pengarahan lebih jelas mengenai teknik dasar *passing* pada permainan bolabasket dan komponen-komponen tes yang akan dilaksanakan. Selain itu waktu dan kualitas pemanasan pada pelaksanaan siklus II ditingkatkan.

Hasil tindakan pembelajaran pada siklus II ternyata hasilnya cukup baik, hal ini dapat dilihat dari telah banyaknya siswa yang dapat menguasai teknik dasar *passing chestpass* dengan baik, sebagian besar siswa sudah mampu melakukan tes dengan baik. Hasil tes siklus II sebanyak 22 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan siswa yang belum memiliki ketuntasan belajar sebanyak 2 orang, menurut analisis peneliti hal ini disebabkan siswa tersebut masih memerlukan tambahan waktu yang lebih untuk menguasai gerakan tersebut karena pada saat penelitian berlangsung siswa sering mengalami gangguan kesehatan sehingga tidak dapat menghadiri seluruh proses penelitian. Dengan tambahan waktu dan kemauan mengadakan latihan-latihan di luar jam pelajaran, peneliti yakin siswa tersebut akan memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil penelitian berupa *Pre Test*, Siklus I, dan Siklus II dalam proses pembelajaran gaya *Divergent*, ternyata telah diperoleh peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini

dapat dilihat dari meningkatnya nilai Persentase Ketuntasan Klasikal (PKK) serta nilai rata-rata hasil belajar siswa. Hasil tes siklus II ternyata Nilai PKK yang diperoleh siswa kelas XII.IIS 2 SMA Negeri 4 Wajo telah mencapai 90,5 (Tuntas).

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan Model Pembelajaran Gaya *Divergent* mampu meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas XII. IIS 2 SMA Negeri 4 Wajo dilihat berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, yang dimana jika dikelas telah mencapai 85% telah mencapai presentase penilaian hasil maka ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai (Suryasubroto, 1997:129). Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang dicapai melalui pemberian tes seperti *Pre Test* yang mencapai 57,3%, Siklus I mengalami peningkatan yaitu 65%, dan Siklus II sangat mengalami peningkatan yaitu 90,5%. Siswa yang ikut dalam proses pembelajaran yaitu 24 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 atau 90,5%. Dengan hasil penelitian menunjukkan Metode Gaya *Divergent* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran teknik *passing chestpass* pada siswa kelas XII.IIS 2 SMA Negeri 4 Wajo, Tahun Ajaran 2019/2020.

Saran



Bertolak dari hasil penelitian dan kesimpulan, maka ada hal-hal yang perlu dipertimbangkan dan disarankan, yaitu:

1. Sangat perlunya memperhatikan kemampuan awal siswa sebelum mengadakan pembelajaran agar dapat memilih tindakan yang tepat bagi siswa pada saat pembelajaran, karena salah satu penyebab tidak berhasilnya pencapaian tujuan program pengajaran yang direncanakan adalah kurangnya pengetahuan untuk memilih yang akan digunakan sehingga anak didik tidak dapat mencapai tujuan pengajar.
2. Aktifitas belajar siswa sangat perlu diperhatikan untuk memfokuskan siswa pada pembelajaran.

3. Kepada Mahasiswa FIK UNM yang ingin melakukan penelitian selanjutnya. Hendaknya dijadikan sebagai bahan rujukan bagi para peneliti selanjutnya dengan tema yang hampir sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Supriyono. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Amin Suyitno. (2009). *Modul Buku Ajar PLPG Guru-guru Matematika Pembelajaran Inovatif*. Semarang: Jurusan MIPA Unnes .
- Bucher, Charles A. (1983). *Foundation of Physical Education and Sport*. Missouri : CV Mosby Company.
- B, Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta : PT. Rineksa Cipta).
- Coerver, Wiel. 1985. *Bolabasket (Program Pembinaan Pemain Ideal)*. Jakarta : PT. Gramedia
- Cook, Malcolm. 2013. *Drills Bolabasket untuk Pemain Muda*. Jakarta : PT. Indeks.
- Dahlan, M.D. 1990. *Model-model Mengajar*. Bandung: CV. Diponegoro.
- Hamdani, A.R. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surabaya : Apollo.
- Hasmyati, 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani Aplikasi dalam Pembelajaran*, Jakarta.
- Joyce, B & Weil. (2009) *Model Pengajaran*. *Edisi 8*. Terjemahan A. Fuwaid & A. Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemmis S dan Mc Taggart R. 1998. *The Action Research Planner*. Victoria Dearcin : University Press.
- Mosston Muska & Asworth Sara. 1994. *Foundamentals of Teaching Methods*. New York : Harvard University.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.



E- JURNAL

Sukidin, dkk., 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Insan Cendekia.

Syafaruddin, Irwan Nasution (2005). *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta : Quantum Teaching, Cat I.

Syaiful Sagala, 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan*

Problematika Belajar dan Mengajar. Bandung: Alfabeta.

Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.